

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT INITIAL

### C.B.M. 64/128

CASSETTE: APPUYER SUR SHIFT & SUR RUN STOP ET APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE  
TAPER LES INSTRUCTIONS LOAD “\*”,1 PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE RETURN

### SPECTRUM

TAPER LOAD “” ET APPUYER SUR RETURN

### ATARI XL/XE

CASSETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE EN APPUYANT SUR LES TOUCHES START & OPTION; ATTENDRE LE BLIP; APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE ET APPUYER ENSUITE SUR RETURN.

CASSETTE: SI VOTRE LOGICIEL COMPORTE UN PROGRAMME DE CHARGEMENT DE BASE, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS INDIQUEES; TAPEZ CLOAD; APPUYER SUR RETURN; APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY SUR LE MAGNETOPHONE ET APPUYER SUR RETURN.

DISQUETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

### AMSTRAD 464/664/6128

CASSETTE: APPUYER EN MEME TEMPS SUR CTRL & SUR ENTER; APPUYER ENSUITE SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE LORSQU'ON VOUS DEMANDERA DE CHARGER VOTRE PROGRAMME

DISQUETTE: TAPEZ RUN “NOM (NOM DU JEU) PUIS APPUYER SUR RETURN

### APPLE

DISQUETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

### AMIGA

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LE KICKSTART DANS L'UNITE 1; INTRODUIRE LA DISQUETTE DE JEU LORSQU'ON VOUS LE DEMANDERA

### ATARI ST

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

### I.B.M.

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT